



PROGRAMMA DI FORMAZIONE

Area tematica III: Attivazione di metodi per l'apprendimento a distanza

Modulo II

Metodo: Lapbook, open space, pensiero visivo, dibattito Oxford-style

Tema: La cultura popolare nella pratica didattica

Autrice: Alicja Lisiecka, PhD

Traduzione inglese: mgr Patrycja Kwiatkowska, UMCS

Traduzione italiana: Cristina Arizzi

Traduzione spagnola:



OIR

Open innovative resources
for distance learning



UMCS
UNIWERSYTET MARIII CURIE-SKŁODOWSKIEJ
W LUBLINIE



Università
degli Studi di
Messina



Universidad de Oviedo

Lublino 2022



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

INDICE

1. INFORMAZIONI SUL PROGRAMMA	4
1.1. NOME DEL PROGRAMMA	4
1.2. ANALISI DEI BISOGNI FORMATIVI.....	4
1.3. OBIETTIVI FORMATIVI	7
1.4. DESTINATARI DELLA FORMAZIONE	8
1.5. MODALITÀ DI ATTUAZIONE DELLA FORMAZIONE	8
1.6. DURATA DELLA FORMAZIONE	8
2. PROGRAMMA DI FORMAZIONE	9
2.1. CONTENUTI DIDATTICI	9
2.2. PIANIFICAZIONE DELLA FORMAZIONE.....	9
2.3. STRUMENTI E MATERIALI DIDATTICI.....	10
2.4. METODI DI INSEGNAMENTO	10
2.5. FONTI SUGGERITE E FONTI INTERNET	10
3. MODULI DIDATTICI	13
3.1. CULTURA ALTA E BASSA DAL PUNTO DI VISTA PEDAGOGICO – APPROCCIO TRADIZIONALE E MODERNO (LAPBOOK E PENSIERO VISIVO).....	13
3.2. IL CONCETTO DI CULTURA POPOLARE E I PROBLEMI LEGATI ALLA SOCIALIZZAZIONE DELLA CULTURA POP (OPEN SPACE).....	17
3.3. COME IMPLEMENTARE LA CULTURA POPOLARE NELLA TUA PRATICA DIDATTICA? (DIBATTITO OXFORD-STYLE)	20
4. MATERIALI DIDATTICI	23
4.1. MATERIALI DIDATTICI 1.....	23
4.2. MATERIALI DIDATTICI 2.....	25
4.3. MATERIALI DIDATTICI 3.....	26
4.4. MATERIALI DIDATTICI 4.....	27
4.5. MATERIALI DIDATTICI 5.....	28
4.6. MATERIALI DIDATTICI 6.....	29
4.7. MATERIALI DIDATTICI 7.....	30
4.8. MATERIALI DIDATTICI 8.....	31
4.9. MATERIALI DIDATTICI 9.....	32
4.10. MATERIALI DIDATTICI 10.....	33
4.11. MATERIALI DIDATTICI 11.....	34
4.12. MATERIALI DIDATTICI 12.....	36
4.13. MATERIALI DIDATTICI 13.....	38
4.14. MATERIALI DIDATTICI 14.....	39
4.15. MATERIALI DIDATTICI 15.....	40
4.16. MATERIALI DIDATTICI 16.....	41
4.17. MATERIALI DIDATTICI 17.....	42
4.18. MATERIALI DIDATTICI 18.....	44
4.19. MATERIALI DIDATTICI 19.....	46



1. INFORMAZIONI SUL PROGRAMMA

1.1 Nome del programma

La cultura popolare nella pratica didattica

1.2 Analisi dei bisogni formativi

L'introduzione di strumenti di apprendimento a distanza nel processo di insegnamento e apprendimento è necessaria non solo a causa dell'attuale situazione epidemica, ma anche per i benefici che si possono trarre dall'uso di tecnologie moderne nell'insegnamento. Grazie all'uso di strumenti disponibili online, gli alunni/studenti sono più coinvolti nel processo di apprendimento. Questi ultimi possono anche sviluppare l'abilità di lavorare individualmente e in gruppo, e hanno anche la possibilità di far aumentare la loro creatività e il loro spirito critico (Puchala-Ladzinska 2021).

Potenziali vantaggi di implementare strumenti online nel processo di insegnamento/apprendimento:

- a) L'accesso alle risorse didattiche e alle ricerche più recenti è più semplice;
- b) L'interattività del processo di insegnamento e apprendimento aumenta, cosa che rende gli studenti più interessati;
- c) I confini della classe possono essere oltrepassati – l'insegnamento e l'apprendimento non sono limitati dallo spazio e dal tempo, perciò sono più egualitari;
- d) Il processo di apprendimento può essere adattato alle esigenze e al ritmo di lavoro dell'alunno/studente;
- e) L'apprendimento diventa un'esperienza più gradevole e più piacevole per gli studenti grazie all'uso di diversi metodi e tecniche di insegnamento, ad esempio la presentazione visiva del materiale. Tali tecniche, infatti, stimolano la creatività degli studenti;
- f) L'istruzione diventa un processo globale;
- g) L'alunno/studente può seguire il suo processo di apprendimento e può ricevere dei feedback dall'insegnante e dai suoi colleghi (vedi Raja, Nagasubramani 2018).

Attualmente, le scuole e le università sono per lo più frequentate dai rappresentanti di due generazioni: quella dei nati nel 1980-1995, i cosiddetti Millennials, chiamati anche Generazione Y, e quella degli iGeneration, nati dopo il 1995 – la Generazione Z. Entrambe le generazioni, a causa delle loro specifiche caratteristiche, richiedono un'organizzazione leggermente diversa del processo educativo.



William Strauss e Neil Howe (2000) hanno osservato che, a differenza delle generazioni precedenti, i Millennials sono diversi, sono istruiti meglio e hanno uno status economico più elevato. Essi hanno molte caratteristiche positive (almeno dal punto di vista dell'educazione). Sono caratterizzati da: dedizione al lavoro di squadra e al lavoro per la squadra, modestia, ottimismo, impegno, rispetto per l'autorità, tolleranza per varie forme di supervisione, rispetto delle regole, costante sforzo per migliorare il proprio livello di istruzione, necessità di feedback e ottima conoscenza, o addirittura amore, per la tecnologia (Strauss e Howe 2000). Caratteristiche generazionali simili sono state indicate anche da Adelina Broadbridge (2007). Secondo i ricercatori, i rappresentanti della Generazione Y sono ben istruiti, sicuri di sé, ottimisti, di mentalità aperta, socievoli, tecnologici, energici, ben informati, educati e rispettosi. I Millennials sono talvolta accusati di essere impazienti o eccessivamente concentrati su sé stessi (Puchała-Ladzińska 2021).

La Generazione Z, la iGeneration, è composta da persone nate nel "mondo di Internet". Sono definite "nativi digitali". Essi differiscono dalla Generazione Y per la percezione che hanno del pericolo. I giovani vedono la realtà attraverso il prisma del terrorismo, dell'estremismo, dei conflitti e delle guerre. I nativi digitali accettano le differenze. Sono tolleranti. Sono caratterizzati da un'alta consapevolezza di fattori che beneficiano e minacciano la salute e l'ambiente. I rappresentanti di questa generazione danno importanza alla privacy. Sono intraprendenti (vogliono essere i padroni di sé stessi), ma fanno il loro ingresso nell'età adulta più tardi rispetto alle generazioni precedenti. I "nativi digitali" hanno bisogno di un feedback immediato e di strutture, obiettivi e sfide chiaramente definiti che permettano loro di monitorare i propri progressi (Puchała-Ladzińska 2021).

Di cosa ha bisogno la Generazione Z per imparare in modo efficace?

- a) Che si ci sua uso di tecnologia nell'insegnamento/apprendimento come strumento complementare all'approccio tradizionale che ne migliori la qualità;
- b) Che possa partecipare al processo decisionale relativo alla forma di apprendimento;
- c) Che i suoi interessi siano presi in considerazione;
- d) Che siano fornite informazioni chiave;
- e) Che ci sia una valutazione del processo di insegnamento/apprendimento;
- f) Che ci sia tutoraggio;
- g) Buona comunicazione e feedback;
- h) che l'ambiente di apprendimento sia razionale e amichevole (Puchała-Ladzińska 2021).



La Generazione Y, d'altra parte, preferisce forme di apprendimento più sociali e coinvolgenti in cui possono essere svolte attività pratiche. I giovani non vogliono essere passivi, ma attivi, creativi e non limitati. Vogliono andare oltre lo spazio scolastico, anche in mondi virtuali. La comunicazione su Internet è un'attività naturale per loro, così come l'uso di strumenti online. La generazione Y preferisce informazioni specifiche e la rappresentazione dei problemi e delle loro soluzioni (es. video di YouTube). L'insegnante dovrebbe essere un mentore, come nel caso dei Millennials. Ovviamente, nessuno di questi gruppi è omogeneo e il processo educativo dovrebbe prendere in considerazione le caratteristiche e le esigenze individuali di ogni studente (Puchała-Ladzińska 2021).

I metodi di attivazione, noti anche come metodi attivi, metodi di ricerca basati sui problemi, saranno particolarmente utili per soddisfare le aspettative degli studenti contemporanei (Ordon 2015). I metodi di attivazione si riferiscono ad attività svolte dal gruppo e dal suo leader che consentono l'acquisizione di conoscenze attraverso l'azione e l'esperienza. I metodi di attivazione consentono agli studenti di ricercare conoscenze nel corso di attività indipendenti e multilaterali, focalizzate su un compito o una situazione problematica (Ordon 2015). Nella letteratura sull'argomento ci sono varie classificazioni dei metodi di attivazione (vedi Ordon 2015). Una delle proposte più interessanti è la classificazione di Danuta Bernacka, che ha elencato otto gruppi di metodi di attivazione: metodi che integrano il gruppo, metodi (strategie) di insegnamento e apprendimento in piccoli gruppi, metodi che presentano messaggi predefiniti, metodi di creazione e definizione di concetti, metodi di problem solving e processo decisionale creativo, metodi che organizzano concetti e soluzioni in ordine gerarchico, metodi di esposizione e metodi di azione pratica (Bernacka 2001). Nell'insegnamento con l'uso di metodi di attivazione, l'attenzione è rivolta allo studente e allo sviluppo delle sue competenze, e non al programma di apprendimento. Lo studente è percepito come un soggetto attivo, in grado di acquisire conoscenze attraverso la sua esperienza e ricerca. L'insegnante/docente supporta lo studente creando opportunità per l'acquisizione di esperienza, di coinvolgimento emotivo, di comunicazione con gli altri o di riflessione autonoma sul problema. Nel gruppo di apprendimento si utilizzano meccanismi di dinamica di gruppo (Maciejowska 2008). Secondo questa visione, la cultura popolare è considerata come un luogo per creare la propria identità (il che non riguarda solo i giovani), per negoziare e creare significati e per socializzare (Jakubowski 2020). Infatti, discorsi sociali - aspirazioni, problemi e valori - sono riscontrabili nella cultura popolare. Witold Jakubowski (promotore della pedagogia della cultura popolare) commenta gli argomenti tuttora proposti da alcuni critici, che accusano l'arte popolare di essere acerba e primitiva. Come egli afferma, l'arte popolare non deve essere noiosa sia in termini di pensiero che di estetica. Destinare la cultura ad un vasto pubblico non significa necessariamente abbassarne il livello. La facilità di ricezione non esclude né l'originalità dell'espressione del creatore né l'attività del destinatario. La natura industriale della produzione culturale oggi non è tipica solo dell'arte "bassa". La standardizzazione



avviene sia nell'arte più alta che in quella più bassa, poiché tutte le convenzioni facilitano il raggiungimento di determinate forme ed effetti estetici (Jakubowski 2020: 93). La cultura popolare non è peggiore. È un diverso frammento di realtà culturale (vedi Jakubowski 2020), un elemento dominante che vale la pena mettere in evidenza. La cultura popolare dovrebbe quindi a tutti gli effetti occupare un posto nell'istruzione.

1.3 Obiettivi formativi

Obiettivo principale

L'obiettivo principale della formazione è quello di fornire ai partecipanti una conoscenza della cultura popolare e la capacità di metterla in pratica nella propria attività didattica con l'uso di determinati metodi di attivazione (lapbook, open space, pensiero visivo, dibattito Oxford-style) adottati per l'apprendimento a distanza.

Obiettivi specifici

I partecipanti alla formazione devono:

in termini di conoscenza:

- conoscere le caratteristiche principali del metodo lapbook;
- definire il concetto di "cultura popolare";
- conoscere le potenzialità della cultura popolare nell'insegnamento;
- conoscere le ipotesi del metodo open space;
- conoscere le caratteristiche del metodo di pensiero visivo;
- conoscere le caratteristiche del dibattito Oxford-style;
- essere consapevoli delle possibilità di utilizzare la cultura popolare nella propria pratica didattica.

in termini di competenze:

- essere in grado di utilizzare il metodo lapbook nell'insegnamento a distanza;
- essere in grado di applicare il metodo open space;
- essere in grado di implementare il metodo di pensiero visivo;
- essere in grado di mettere in pratica il dibattito Oxford-style online;



- riconoscere il potenziale della cultura popolare nell'insegnamento;
- cooperare con gli altri;
- fornire argomenti per la soluzione proposta.

in termini di atteggiamenti:

- presentare opinioni egualitarie e populiste sulla cultura;
- considerare l'educazione come una pratica culturale;
- essere creativi/inventivi;
- essere aperti alla varietà in termini di qualità e di esigenze estetiche;
- utilizzare consapevolmente strumenti online.

1.4 Destinatari della formazione

La formazione è destinata a docenti universitari, insegnanti delle scuole primarie e secondarie, studenti che si preparano a lavorare con bambini, adolescenti e adulti, nonché laureati che vogliono migliorare le proprie competenze didattiche. Il gruppo target del corso di formazione è composto da persone che vogliono acquisire conoscenze e aumentare le proprie competenze legate all'uso di metodi di attivazione nell'educazione a distanza.

1.5 Modalità di attuazione della formazione

Per garantire l'efficacia della formazione, si raccomanda il lavoro in gruppi da 12 a 18 persone. Tuttavia, il programma di formazione può essere adattato alle esigenze del gruppo specifico. Anche se la formazione è pensata per essere messa in atto con l'uso di metodi e tecniche di apprendimento a distanza, può anche essere condotta di persona. È stato ipotizzato che la formazione debba essere implementata tramite la piattaforma di apprendimento Moodle.

1.6 Durata della formazione

La durata della formazione è di 4 ore e 30 minuti (6 ore didattiche).



2. PROGRAMMA DI FORMAZIONE

2.1 Contenuti didattici

Durante la formazione, i partecipanti acquisiranno le conoscenze di base sul potenziale pedagogico della cultura popolare e sui metodi di attivazione selezionati (lapbook, open space, pensiero visivo, dibattito Oxford-style). Gli argomenti trattati sono riducibili a tre aree tematiche:

- i) la prima area, generale e introduttiva, riguarda l'approccio tradizionale al ruolo della cultura e dell'arte nell'educazione e nella sua evoluzione. I partecipanti alla formazione hanno l'opportunità di condividere le proprie esperienze di partecipazione alla cultura popolare utilizzando i metodi del lapbook e del pensiero visivo;
- j) la seconda area è dedicata a un tentativo di definizione della cultura popolare e ad alcuni problemi legati alla socializzazione della cultura pop. I partecipanti hanno l'opportunità di scambiare opinioni con il metodo dell'open space;
- k) la terza area presenta le possibilità di utilizzo della cultura popolare nella pratica didattica. I partecipanti possono affrontare il problema e presentare i propri punti di vista prendendo parte al dibattito Oxford-style.

2.2 Pianificazione della formazione

Argomento	Durata
• Cultura <i>alta</i> e <i>bassa</i> dal punto di vista pedagogico – approccio tradizionale e moderno (lapbook e pensiero visivo)	1 ora e 30 min
• Il concetto di cultura popolare e problemi connessi alla sua socializzazione (open space)	1 ora e 30 min
• Come implementare la cultura popolare nella pratica didattica? (dibattito Oxford-style)	1 ora e 30 min



2.3 Strumenti e materiali didattici

Mezzi e materiali usati:

- computer con connessione internet, altoparlanti e microfono;
- account personale sulla piattaforma di apprendimento Moodle (BigBlueButton);
- browser Internet;
- MS Office;
- Padlet (<https://pl.padlet.com/>);
- Canva (https://www.canva.com/pl_pl/);
- Mural (<https://www.mural.co/>);
- Miro (<https://miro.com/>);
- materiali didattici.

2.4 Metodi di insegnamento

Metodi di insegnamento:

- lapbook;
- open space;
- pensiero visivo;
- dibattito Oxford-style;
- metodo socratico;
- discussione informale;
- conferenza;
- spiegazione;
- presentazione;
- “Lavatrice, valigetta, cestino?”;
- frasi aperte.

2.5 Fonti suggerite e fonti Internet

- Bernacka, D. (2001). *Od słowa do działania. Przegląd współczesnych metod kształcenia*, Wyd. ŻAK: Warszawa.
- Broadbridge, A.M., Maxwell, G.A., Ogden, S.M. (2007). *13_2_30: Experiences, perceptions, and expectations of retail employment for Generation Y*, „Career Development International”, nr 12(6), 523-544.



- Carroll, N. (1992). *The Nature of Mass Art*, „Philosophic Exchange”, nr 23(1), 2-37.
- Fernández-Fontecha, A., O'Halloran, K.L., Tan, S., Wignell, P. (2019). *A multimodal approach to visual thinking: the scientific sketchnote*, „Visual Communication”, nr 18(1), 5-29.
- Gadamska, M. (2018). *Wykorzystanie metod aktywizujących w pracy z grupą*, „Kwartalnik Edukacyjny”, nr 3, 24-33.
- Iwasiński, Ł. (2015). *Konsumpcja kulturowa jako manifestacja statusu. Od determinizmu klasowego do wszytkożerności*, „Przegląd Socjologiczny”, nr 64 (3), 9-25.
- Jakubowski, W. (2001). *Edukacja i kultura popularna*, Wyd. Impuls: Kraków.
- Jakubowski, W. (2006). *Edukacja w świecie kultury popularnej*. Kraków: Impuls.
- Jakubowski, W. (2010). *Kultura i sztuka popularna jako obszar działań edukacyjnych*, „Ars inter Culturas”, nr 1, 35-54.
- Jakubowski, W. (2014). *Media i kultura popularna jako obszar studiów nad edukacją*, „Studia Edukacyjne” nr 50, 91-107.
- Jakubowski, W. (2017). *Pedagogika popkultury*, [w:] Jakubowski W. (red.) *Pedagogika kultury popularnej – teorie, metody i obszary badań*, Wyd. Impuls: Kraków.
- Jakubowski, W. (2020). *Popkulturowe ilustracje utopii społecznych, czyli o edukacyjnym potencjale kultury popularnej*, [w:] Włodarczyk R. (red.) *Utopia a edukacja*, Wyd. Instytut Pedagogiki Uniwersytetu Wrocławskiego: Wrocław.
- Maciejowska, I. (2008). *Metody aktywizujące*, [w:] Maciejowska I. (red.) *Jak kształcić studentów chemii i kierunków pokrewnych: podręcznik nauczyciela akademickiego*, Wyd. Wydziału Chemii Uniwersytetu Jagiellońskiego: Kraków.
- Melosik, Z. (2012). *Mass media, tożsamość i rekonstrukcje kultury współczesnej*, [w:] Skrzydlewski W., Dylak S. (red.) *Media – Edukacja – Kultura*, Wyd. UAM: Poznań-Rzeszów.
- Melosik, Z. (2015). *Kultura popularna, pedagogika i młodzież*, [w:] Pyżalski J. (red.) *Wychowawcze i społeczno-kulturowe kompetencje współczesnych nauczycieli. Wybrane konteksty*, Wyd. theQ studio: Łódź (<http://hdl.handle.net/10593/14308>).
- Ordon, U. (2015). *Wykorzystanie metod aktywizujących przez nauczycieli przedszkoli i klas I-III – raport z badań*, „Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce”, nr 3, (https://doi.org/10.14632/eetp_37.9).



- Peycheva, Y., Lazarova, S. (2018). *The lapbook as a didactic tool to implement integrated training in natural science and technology and entrepreneurship at primary school level*, "Knowledge International Journal", nr 28.3, 959-963.
- Potocka, M.A. (2016). *Nowa estetyka*, Wyd. Aletheia: Warszawa.
- Puchała-Ladzińska, K. (2021). *Teaching translation in times of lockdown*, Wyd. WUR: Rzeszów.
- Raja, R., Nagasubramani, P.C. (2018). *Impact of modern technology in education*, "Journal of Applied and Advanced Research", nr 3 (Suppl. 1), S33-S35, (<https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3iS1.165>).
- Stącel, K. (2014). *Lapbook w bibliotece szkolnej. Warsztaty artystyczne*, „Biblioteka w szkole”, nr 9, 24-25.
- Strauss, W., Howe, N. (2000). *Millennials Rising: The Next Great Generation*, Wyd. Vintage Original: Nowy Jork.
- Van Woezik, T., Reuzel, R., Koksma, J. (2019). *Exploring Open Space: A self-directed learning approach for higher education*, "Cogent Education", nr (6)1.
- Wierzba, P. (2015). *Edukacja w czasach popkultury. Pedagogika kultury popularnej we współczesnej praktyce edukacyjnej*, „Teraźniejszość – Człowiek – Edukacja”, nr 2, 23-36.
- Wójcik, M. (2020). *Lapbook jako narzędzie promocji książki dla dzieci*, „Przegląd Biblioteczny”, nr 3, 375-385.

Fonti Internet:

- <https://cbp.zhp.pl/wp-content/uploads/2014/01/Za%C5%82.3.-Zasady-i-przebieg-debaty.pdf> (consultato il: 12.11.2021).
- <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/kultura-masowa;3928898.html> (consultato il: 12.11.2021).
- <https://kampus.umcs.pl>(consultato il: 06.11.2021).
- <https://miro.com/>(consultato il: 06.11.2021).
- https://www.canva.com/pl_pl/ (consultato il: 06.11.2021).
- <https://www.mural.co/> (consultato il: 06.11.2021).
- <https://www.youtube.com/watch?v=0yppg71Aixwc> (consultato il: 11.12.2021).



3. MODULI DIDATTICI

3.1 Cultura alta e bassa dal punto di vista pedagogico – approccio tradizionale e moderno (lapbook e pensiero visivo)

Obiettivi specifici:

- I partecipanti conoscono le linee guida per la creazione di un lapbook virtuale;
- I partecipanti sanno come creare un lapbook;
- I partecipanti conoscono i presupposti del metodo del pensiero visivo;
- I partecipanti sono in grado di applicare il metodo del pensiero visivo nella pratica;
- I partecipanti comprendono i cambiamenti nella visione pedagogica della cultura e dell'arte;
- I partecipanti collaborano tra loro;
- I partecipanti incrementano la propria creatività.

Metodi didattici:

- discussione informale;
- spiegazione;
- conferenza;
- esercizi pratici;
- lapbook;
- presentazione;
- pensiero visivo.

Durata: 1 ora e 30 min.

Mezzi e materiali didattici:

- computer con connessione internet, altoparlanti e microfono;
- account personale sulla piattaforma di apprendimento Moodle (BigBlueButton);
- Internet browser;
- MS Office;
- Padlet (<https://pl.padlet.com/>);
- Canva (https://www.canva.com/pl_pl/);
- Mural (<https://www.mural.co/>);
- Miro (<https://miro.com/>);



- Materiali didattici.

Compito 1. Cultura *alta* e *bassa* dal punto di vista pedagogico – approccio tradizionale e moderno

Metodi didattici:

- discussione informale;
- spiegazione;
- esercizi pratici.

Durata: 20 min.

Mezzi e materiali didattici:

- computer con connessione internet, altoparlanti e microfono;
- account personale sulla piattaforma di apprendimento Moodle (BigBlueButton);
- materiali didattici.

Percorso formativo:

- I partecipanti eseguono l'accesso alla piattaforma di apprendimento Moodle – servizio BigBlueButton nel modulo II: Cultura popolare nella pratica didattica.
- L'istruttore accoglie i partecipanti e illustra il tema della formazione.
- L'istruttore presenta l'approccio tradizionale riguardo al ruolo della cultura e dell'arte nell'insegnamento (materiali didattici 1) e incoraggia i partecipanti a condividere le proprie opinioni sull'argomento.
- I partecipanti scrivono le proprie definizioni del termine "onnivoro culturale" nella sezione "Appunti condivisi".
- L'istruttore conclude l'esercizio con la definizione di "onnivoro culturale" (materiali didattici 2).

Task 2. Lapbook e pensiero visivo – ipotesi principali

Metodi didattici:

- discussione informale;



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- conferenza;
- presentazione.

Durata: 25 min.

Mezzi e materiali didattici:

- computer con connessione internet, altoparlanti e microfono;
- account personale sulla piattaforma di apprendimento Moodle (BigBlueButton);
- materiali didattici.

Percorso formativo:

- L'istruttore presenta il metodo del lapbook (materiali didattici 3).
- L'istruttore presenta un esempio di lapbook tradizionale e virtuale (materiali didattici 4).
- L'insegnante presenta gli strumenti per la preparazione di un lapbook virtuale (materiali didattici 5).
- L'istruttore presenta il metodo del pensiero visivo (materiali didattici 6).
- L'istruttore presenta un esempio di visualizzazione e discute gli strumenti per poterla preparare (materiali didattici 7 e 8).
- L'istruttore incoraggia i partecipanti a porre domande e a discutere l'argomento.

Compito 3. Lapbook e pensiero visivo – esercizi pratici

Metodi didattici:

- discussione informale;
- lapbook;
- pensiero visivo.

Durata: 35 min.



Mezzi e materiali didattici:

- computer con connessione internet, altoparlanti, e microfono;
- account personale sulla piattaforma di apprendimento Moodle (BigBlueButton);
- browser Internet;
- MS Office;
- Padlet (<https://pl.padlet.com/>);
- Canva (https://www.canva.com/pl_pl/);
- Mural (<https://www.mural.co/>);
- Miro (<https://miro.com/>).

Percorso formativo:

- Il compito dei partecipanti è quello di preparare il lavoro "Il mio modello di partecipazione alla cultura" con l'uso di lapbook e/o metodi di pensiero visivo (materiali didattici 9).
- I partecipanti eseguono il compito.
- Ogni partecipante presenta e descrive il proprio lavoro.

Compito 4. Conclusioni

Metodi didattici:

- discussione informale.

Durata: 10 min.

Mezzi e materiali didattici:

- computer con connessione internet, altoparlanti, e microfono;
- account personale sulla piattaforma di apprendimento Moodle (BigBlueButton).

Percorso formativo:

- L'istruttore incoraggia i partecipanti a condividere i propri pensieri legati ai metodi di attivazione presentati.
- L'istruttore conclude la prima parte della formazione.



3.2 Il concetto di cultura popolare e i problemi legati alla socializzazione della cultura pop (open space)

Obiettivi specifici:

- i partecipanti conoscono i presupposti del metodo open space;
- i partecipanti sono in grado di mettere in pratica il metodo open space;
- i partecipanti conoscono il concetto di cultura popolare;
- i partecipanti sono consapevoli di alcuni problemi legati alla socializzazione nel mondo della cultura popolare;
- i partecipanti sono consapevoli delle diverse esigenze e qualità, compreso l'aspetto estetico.

Metodi didattici:

- metodo socratico;
- spiegazione;
- esercizi pratici;
- open space.

Durata: 1 ora e 30 min.

Mezzi e materiali didattici:

- computer con connessione Internet, altoparlanti e microfono;
- account personale sulla piattaforma di apprendimento Moodle (BigBlueButton);
- browser Internet;
- MS Office;
- materiali didattici.

Compito 1. Il concetto di cultura popolare

Metodi didattici:

- spiegazione;
- metodo socratico.

Durata: 25 min.



Mezzi e materiali didattici:

- computer con connessione Internet, altoparlanti e microfono;
- account personale sulla piattaforma di apprendimento Moodle (BigBlueButton);
- browser Internet;
- MS Office;
- materiali didattici.

Percorso formativo:

- L'istruttore saluta i partecipanti e comunica l'argomento della formazione.
- L'istruttore presenta i principi del metodo socratico (materiali didattici 10).
- L'istruttore invia ai partecipanti un testo da leggere (materiali didattici 11).
- I partecipanti discutono il testo sul concetto di cultura popolare.
- L'istruttore conclude la discussione.

Compito 2. Problemi legati alla socializzazione della cultura popolare (open space)

Metodi didattici:

- open space;
- discussione informale;
- spiegazione;
- presentazione.

Durata: 50 min.

Mezzi e materiali didattici:

- computer con connessione Internet, altoparlanti e microfono;
- account personale sulla piattaforma di apprendimento Moodle (BigBlueButton);
- materiali didattici.



Percorso di formazione:

- L'istruttore presenta il metodo open space (materiali didattici 12).
- L'istruttore presenta l'argomento di discussione ed esempi di argomenti da discutere (materiali didattici 13).
- I partecipanti preparano il programma open space e iniziano la discussione.
- Al termine della discussione, i rappresentanti dei gruppi presentano le conclusioni.
- L'istruttore conclude la riunione open space.

Compito 3. Conclusioni

Metodi didattici:

- discussione informale;
- "Lavatrice, valigetta, cestino?".

Durata: 15 min.

Mezzi e materiali didattici:

- computer con connessione Internet, altoparlanti e microfono;
- account personale sulla piattaforma di apprendimento Moodle (BigBlueButton).

Percorso di formazione:

- L'istruttore chiede ai partecipanti di condividere le proprie impressioni e riflessioni sulla discussione condotta nel metodo open space con l'uso di "Lavatrice, valigetta, cestino?" (materiali didattici 14). L'istruttore condivide il diagramma (materiali didattici 15) e i partecipanti scrivono le proprie idee sulla lavagna virtuale.
- L'istruttore riassume le risposte fornite dai partecipanti e conclude la seconda parte della formazione.



3.3 Come implementare la cultura popolare nella tua pratica didattica? (dibattito Oxford-style)

Obiettivi specifici:

- i partecipanti conoscono i principi del dibattito Oxford-style;
- i partecipanti sanno come condurre il dibattito Oxford-style;
- i partecipanti conoscono il potenziale didattico della cultura popolare;
- i partecipanti sono aperti al punto di vista altrui;
- i partecipanti sono consapevoli della diversità delle esigenze culturali.

Metodi didattici:

- dibattito Oxford-style;
- spiegazione;
- esercizi pratici;
- presentazione.

Durata: 1 ora e 30 min.

Mezzi e materiali didattici:

- computer con connessione Internet, altoparlanti e microfono;
- account personale sulla piattaforma di apprendimento Moodle (BigBlueButton);
- browser Internet;
- materiali didattici.

Compito 1. Cultura e filosofia popolare

Metodi didattici:

- spiegazione;
- esercizi pratici;
- presentazione.

Durata: 25 min.



Mezzi e materiali didattici:

- computer con connessione Internet, altoparlanti e microfono;
- account personale sulla piattaforma di apprendimento Moodle (BigBlueButton);
- browser Internet;
- materiali didattici.

Percorso di formazione:

- L'istruttore saluta i partecipanti e fornisce l'argomento della formazione.
- I partecipanti guardano il video *Cultura Pop: Pop e Filosofia* (materiali didattici 16).
- Dopo aver visto il video, l'istruttore chiede a ogni partecipante di scrivere nella sezione "Note condivise" i titoli di tre testi culturali che trattano importanti questioni filosofiche.
- L'istruttore discute la lista dei testi con i partecipanti.

Compito 2. L'uso di testi culturali popolari nella pratica didattica: pro e contro (dibattito Oxford-style)

Metodi didattici:

- dibattito Oxford-style;
- spiegazione;
- presentazione.

Durata: 45 min.

Mezzi e materiali didattici:

- computer con connessione Internet, altoparlanti e microfono;
- account personale sulla piattaforma di apprendimento Moodle (BigBlueButton);
- materiali didattici.

Percorso formativo:

- L'istruttore spiega ai partecipanti i principi del dibattito Oxford-style (materiali didattici 17).



- L'istruttore presenta l'argomento del dibattito e alcuni casi esemplari riguardanti l'uso delle opere di cultura popolare nella pratica didattica che si prestano a discussione (materiali didattici 18).
- L'istruttore divide i partecipanti in tre gruppi.
- I partecipanti si preparano per il dibattito Oxford-style e partecipano alla discussione.
- L'istruttore riassume i risultati, si congratula con i vincitori e ringrazia i partecipanti per aver partecipato al dibattito.

Compito 3. Conclusioni

Metodi didattici:

- discussione informale;
- frasi aperte.

Durata: 20 min.

Mezzi e materiali didattici:

- computer con connessione Internet, altoparlanti e microfono;
- account personale sulla piattaforma apprendimento Moodle (BigBlueButton);
- materiali didattici.

Percorso formativo:

- L'istruttore chiede ai partecipanti di completare le frasi aperte che riassumono la formazione (materiali didattici 19).
- L'istruttore ringrazia i partecipanti per aver partecipato alla formazione e conclude l'incontro.



4. MATERIALI DIDATTICI

4.1 Materiali didattici 1

Cultura *alta e bassa* dal punto di vista pedagogico – approccio tradizionale e moderno (lapbook e pensiero visivo)

Gli approcci tradizionali alla socializzazione e all'educazione dei giovani presuppongono che istituzioni come la famiglia, la scuola e la Chiesa svolgano un ruolo importante in questo processo. Una delle componenti più importanti della formazione dell'identità dei giovani è la cultura alta, come il teatro, l'opera, i musei, la musica classica, la letteratura, la poesia e altre belle arti, che costituiscono il canone della cultura occidentale. Negli approcci tradizionali, si presuppone che un giovane debba essere "introdotto" alla cultura alta, che è l'essenza del buon gusto. La cultura alta ha anche una seconda funzione: è una delle fonti importanti di individuazione e collocazione delle persone all'interno del sistema sociale. La conoscenza della cultura alta è considerata un fattore determinante del capitale della cultura alta e viceversa. Di conseguenza, il metodo diseguale di "distribuzione" della conoscenza della cultura alta può contribuire alla perpetuazione delle differenze sociali. Nell'approccio tradizionale, la cultura popolare è equiparata alla cultura bassa. È considerata banale e priva di qualsiasi valore. La partecipazione alla cultura popolare porta alla banalizzazione dello stile di vita di una persona e all'impoverimento della sua identità. Da questa prospettiva, la cultura popolare non può interessare gli insegnanti.

Oggi, tuttavia, il modello tradizionale di educazione e socializzazione non è sufficiente. Nella società contemporanea si nota un fenomeno che può essere definito come uno spostamento di socializzazione, che consiste nella riduzione del ruolo delle istituzioni sociali tradizionali, come la famiglia, la scuola e la Chiesa, nei processi di socializzazione dei giovani. La cultura popolare e i gruppi di coetanei stanno prendendo il posto di queste istituzioni. Ciò è causato da diversi fattori. Innanzitutto, la cultura pop è diventata uno stile di vita per tutti i gruppi sociali (il fenomeno dell'onnivorismo culturale è emerso tra i rappresentanti delle classi superiori). In secondo luogo, la tradizionale divisione tra cultura alta e cultura bassa è stata abolita (o almeno spesso violata). Infine, le istituzioni tradizionali sembrano obsolete ai giovani in quanto non sono in grado di soddisfarne le esigenze identitarie in un mondo che cambia dinamicamente. Riassumendo, la cultura popolare è diventata parte integrante della vita sociale contemporanea e nessuno è in grado di minarne il ruolo di socializzazione. Pertanto, ignorare il ruolo



della cultura popolare da parte della scuola e degli insegnanti, così come da parte dei genitori, porta alla loro autoesclusione dal processo di socializzazione (Melosik 2015: 33).

Riferimenti:

- Melosik, Z. (2015). *Kultura popularna, pedagogika i młodzież*, [w:] Pyżalski J. (red.) *Wychowawcze i społeczno-kulturowe kompetencje współczesnych nauczycieli. Wybrane konteksty*, Wyd. theQ studio: Łódź, (<http://hdl.handle.net/10593/14308>).



4.2 Materiali didattici 2

Il fenomeno dell'onnivorismo culturale

Diversi tipi di ricerche mostrano come persone provenienti da gruppi che si trovano più in alto nella gerarchia sociale abbiano le competenze e le aspirazioni di partecipare sia nella cultura *alta* che in quella popolare. Riescono ad apprezzare allo stesso tempo la musica di Stravinsky e le canzoni della cantante americana Taylor Swift, leggere *Delitto e castigo* di Dostoevskij e *Cosmopolitan* o perfino i tabloid, andare all'opera per *Tosca* o *Aida* e provare forti emozioni allo stadio nello stesso giorno. In ogni caso, questo fenomeno non include i rappresentanti della classe operaia, i quali riescono ad esprimersi solo all'interno di aree definite dalla cultura popolare (Melosik 2015: 33).

L'onnivorismo culturale potrebbe essere considerato un'opposizione allo snobismo che è associato al gusto elevato organicamente legato ad uno status sociale. Si può presupporre che l'"onnivoro medio" abbia un capitale culturale elevato e, per questo motivo, non gli serva alcuna giustificazione istituzionale per le sue scelte, è capace di capire i discorsi che governano la cultura e il mondo sociale e può relazionarsi con essi e criticarli, dando ai singoli testi culturali un significato unico (Iwasiński 2015). Vede la cultura come uno spazio per soddisfare una serie di bisogni, da quelli sensoriali a quelli intellettuali, in maniera consapevole.

Riferimenti:

- Melosik, Z. (2015). *Kultura popularna, pedagogika i młodzież*, [w:] Pyżalski J. (red.) *Wychowawcze i społeczno-kulturowe kompetencje współczesnych nauczycieli. Wybrane konteksty*, Wyd. theQ studio: Łódź, (<http://hdl.handle.net/10593/14308>).
- Iwasiński, Ł. (2015). *Konsumpcja kulturowa jako manifestacja statusu. Od determinizmu klasowego do wszytkożerności*, „Przegląd Socjologiczny”, nr 64 (3), 9-25.



4.3 Materiali didattici 3

Lapbook

Nell'accezione tradizionale, un lapbook è una cartella, spesso ricorda un piccolo libro, che include testo (es. citazioni interessanti), immagini (es. rappresentanti personaggi di libri), e modelli tridimensionali (es. topografie e diagrammi). Solitamente ha delle tasche per contenere giocattoli, giochi e indovinelli. Il lapbook è un libro a tema che contiene informazioni provenienti da varie fonti, presentate in una maniera semplice e coinvolgente. Il lapbook viene utilizzato per dare sfogo all'immaginazione dello studente e coinvolgerlo, organizzando in maniera creativa una normale valigetta, così da creare uno spazio di intrattenimento interattivo e di educazione (Wójcik 2020). Il lapbook stimola il pensiero creativo, sviluppa l'immaginazione, ispira e suscita curiosità. Può anche aiutare a migliorare la capacità di lavorare in gruppo (vedi Stacel 2014). Il lapbook può essere utilizzato in vari ambienti come scuole, biblioteche e università (Peycheva, Lazanova 2018). L'utilizzo del lapbook è basato sull'idea di scoprire gradualmente il contenuto nascosto in esso. Fa affidamento su un messaggio interattivo e non lineare, il che lo rende simile a forme di comunicazione utilizzate in rete e vicine al giovane destinatario. Pertanto, si può trasporre facilmente la forma tradizionale di un lapbook in una versione elettronica, grazie a vari programmi gratuiti disponibili su internet (es. Padlet, Canva) o MS office (es. PowerPoint). Nella versione digitale, il lapbook può contenere (tra le altre cose) immagini, gif, e collegamenti ipertestuali che portano l'utente in posti specifici nel web, come blog, enciclopedie, e film selezionati dall'allievo/studente. Il lapbook è una forma d'espressione personalizzata che può essere utilizzata con successo in vari livelli d'istruzione. Il suo potenziale dipende in primo luogo dal contesto e dall'ambito in cui viene utilizzato.

Riferimenti:

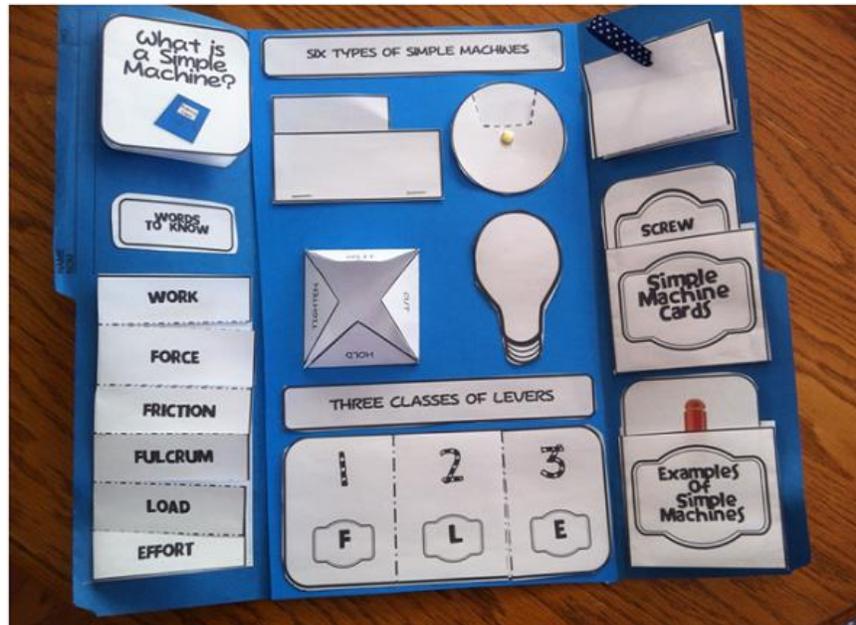
- Peycheva, Y., Lazarova, S. (2018). *The lapbook as a didactic tool to implement integrated training in natural science and technology and entrepreneurship at primary school level*, "Knowledge International Journal", nr 28.3, 959-963.
- Stącel, K. (2014). *Lapbook w bibliotece szkolnej. Warsztaty artystyczne*, „Biblioteka w szkole”, nr 9, 24-25.
- Wójcik, M. (2020). *Lapbook jako narzędzie promocji książki dla dzieci*, „Przegląd Biblioteczny” nr 3, 375-385.



4.4 Materiali didattici 4

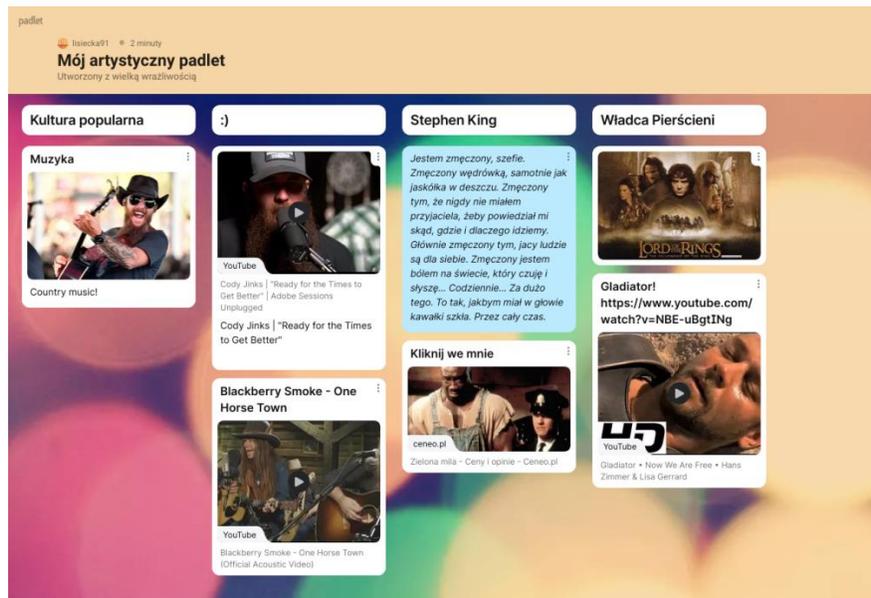
Lapbook tradizionale (1) e virtuale (2)

1.



Fonte: <https://pl.pinterest.com/pin/573083121304772226/> (consultato il: 9.11.2021)

2.



Preparato utilizzando: <https://pl.padlet.com/> (consultato il: 09.11.2021)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

4.5 Materiali didattici 5

Strumenti che possono essere utilizzati per preparare un lapbook virtuale:

- <https://pl.padlet.com/>
- https://www.canva.com/pl_pl/
- <https://wakelet.com/wake/tqeH9-rpdPMdjsJr0Wfzj>
- <https://sway.office.com/P2imcLhpU65mE5Bz>
- <https://www.sutori.com/en/>
- Microsoft PowerPoint



4.6 Materiali didattici 6

Pensiero visivo

Il pensiero visivo è un metodo per memorizzare e trasmettere informazioni attraverso immagini combinate con il testo. Il presupposto principale del pensiero visivo è che collegare immagini e parole è un mezzo di comunicazione più efficace della comunicazione basata solo sulle parole. Il pensiero visivo è un tipo di attività mentale alternativo che organizza i pensieri in maniera non lineare e spaziale. Nel pensiero visivo possono essere impiegati testo, forme geometriche semplici (es. punto, linea, cerchio, freccia) e diagrammi (es. grafici dell'asse temporale), ed anche disegni più complessi. Il pensiero visivo permette di visualizzare idee complesse e stimolare il pensiero basato sulla risoluzione dei problemi. È, inoltre, utile per creare dei riassunti. Il pensiero visivo può essere ritrovato in varie forme e tecniche come, ad esempio, doodling (scarabocchiare), graphic recording (registrazione grafica), graphic facilitation (facilitatore grafico), scribing e appunti. Le singole tecniche possono creare mappe mentali, concettualizzazioni, storyboard e riviste grafiche (Fernández- Fontecha et al. 2019).

Cos'è il pensiero visivo? <https://www.youtube.com/watch?v=rZikhQ5w5Ck>

Doodling: <https://www.youtube.com/watch?v=t259ZDsDD8c>

Graphic recording: <https://www.youtube.com/watch?v=Kilgcoc7Wqg>

Graphic facilitation: <https://www.youtube.com/watch?v=S5DJC6LaOC>

Scribing: <https://www.youtube.com/watch?v=bRLjDiJoi2s>

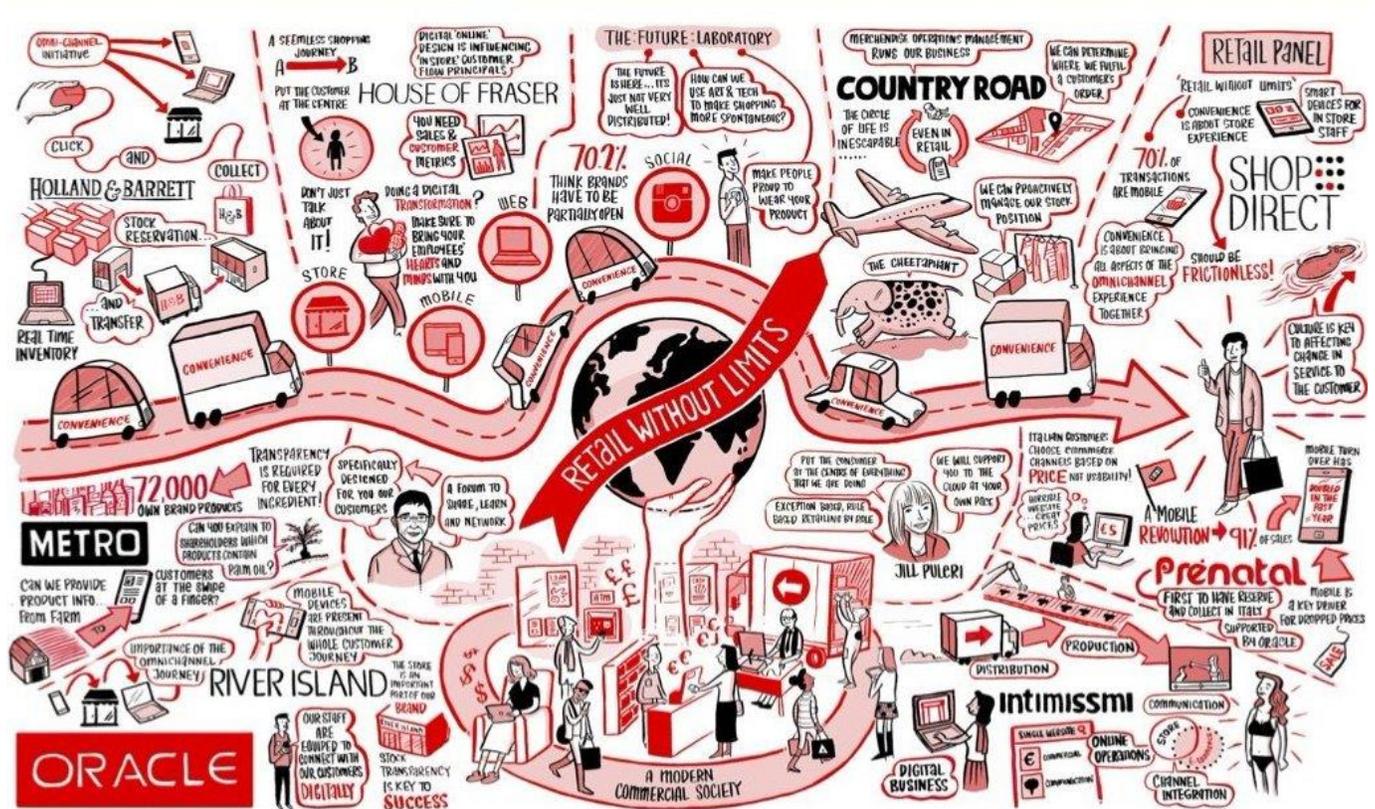
Fonte:

- Fernández-Fontecha, A, O'Halloran, KL, Tan, S, Wignell P. (2019). *A multimodal approach to visual thinking: the scientific sketchnote*, "Visual Communication", nr 18(1), 5-29, (doi:[10.1177/1470357218759808](https://doi.org/10.1177/1470357218759808)).



4.7 Materiali didattici 7

Pensiero visivo – un esempio



Fonte: <https://gestalten.com/products/graphic-recording> (consultato il: 10.11.2021)



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

4.8 Materiali didattici 8

Pensiero visivo – strumenti

- MS Paint
- https://www.canva.com/pl_pl/
- <https://crello.com/pl/>
- <https://www.mural.co/>
- <https://miro.com/>



4.9 Materiali didattici 9

Compito – Il mio modello di partecipazione alla cultura

Utilizzate gli strumenti appresi e le risorse online per preparare il vostro modello di partecipazione alla cultura. Create un lapbook virtuale e/o una visualizzazione che mostri come e quando avete accesso alla cultura, cosa “consumate”, cosa vi piace di più e cosa va oltre il vostro interesse. Siate creativi!

Tempo per eseguire l'operazione – almeno 20 minuti.



4.10 Materiali didattici 10

Metodo socratico

È una forma di conversazione intellettuale, focalizzata sul testo. Il testo può essere un saggio, una relazione, una poesia, un video, un'immagine, un'opera d'arte, un articolo di giornale, ecc.

L'organizzatore del dibattito seleziona il testo ed è essenziale che tutti i partecipanti lo leggano per la piena partecipazione al dibattito.

Dopo aver letto il testo, i partecipanti ne discutono insieme. A differenza di altre forme di dibattito, il metodo socratico utilizza principalmente il pensiero critico e le domande aperte. Il ruolo del moderatore dovrebbe essere limitato a fare in modo che i partecipanti non si allontanino troppo dal tema principale. Il nucleo del metodo socratico è il pensiero critico. Lo scopo del metodo è quello di chiarire ciò che non era chiaro e di trovare una giustificazione per ciò che non ha motivo. Il metodo socratico è un modo per arrivare alla verità, promuovere il pensiero creativo e sviluppare la tolleranza verso punti di vista diversi.

Fonte: <https://samorzad.ceo.org.pl/material/diskusja-sokratejska> (consultato il: 07.11.2021).



4.11 Materiali didattici 11

Testo per il metodo socratico

Attualmente, la letteratura occidentale si sta allontanando da un approccio negativo nei confronti della cultura popolare e dei suoi destinatari e cessa di identificarla con la cultura di massa. Come sostiene John Fiske, la cultura popolare non è consumo - è principalmente cultura. È un processo attivo di generazione e circolazione di significati e piaceri all'interno di un sistema sociale. Fiske richiama l'attenzione sulle numerose somiglianze tra cultura popolare di massa nelle moderne società industriali e la cultura "folk", la cultura tradizionale di alcuni ceti, in particolare di quello contadino. Graham Seal, parlando della cultura folk, sostiene che ci siano diverse caratteristiche in comune con la cultura popolare. Prima di tutto, definisce l'identità degli individui e dei gruppi. Inoltre, è comunicata informalmente, quindi è molto difficile distinguere chiaramente tra mittenti e destinatari. Infine, anche se può interagire con istituzioni sociali consolidate come la Chiesa, i media o il sistema educativo, funziona al di fuori di essi. Si può notare che queste caratteristiche della cultura popolare si adattano perfettamente alle caratteristiche della cultura folk contemporanea. Fiske sostiene che anche se la cultura popolare non è cultura folk, le due hanno molte caratteristiche comuni. Sebbene esistano in un contesto sociale diverso, entrambe sono la cultura del popolo. In un certo senso, la cultura popolare può essere intesa come la cultura popolare delle società post-industriali ed è trattata come tale sempre più spesso. La cultura popolare, tuttavia, non è cultura di massa. Cultura di massa, dice Fiske, è un termine utile per coloro che credono che i beni prodotti e distribuiti dall'industria della cultura possano contribuire a colmare le disuguaglianze sociali. Il pubblico, tuttavia, non è una massa passiva, alienata. Fiske conclude che la cultura di massa non esiste. Si tratta solo di teorie della cultura di massa legate al pessimismo e al panico. Oggi, il concetto di cultura di massa ha un significato più storico e si riferisce al mondo della "seconda ondata" descritto da Alvin Toffler. Il termine "cultura popolare", riferendosi alla parola *populus* (popolo), è più connesso con i tempi moderni (Jakubowski 2014: 96-97).

Cultura di massa, cultura popolare, industria della cultura – il tipo dominante di cultura moderna corrispondente al modello di società di massa in cui i mass media sono comunemente utilizzati.

È il risultato della democratizzazione della cultura e dello sviluppo della tecnologia, soprattutto nel campo della comunicazione. L'attributo principale della cultura di massa è la sua ampiezza che, come suggerisce il nome, comprende gruppi sovra-locali, transnazionali e persino globali di partecipanti. Di solito è in contrasto con una cultura d'élite, altamente artistica. La produzione di massa, la standardizzazione del contenuto e la tendenza a unificare i gusti e il comportamento dei destinatari (la

cosiddetta omogeneizzazione della cultura) dominano nella cultura popolare. Lo sviluppo dinamico dei media digitali ha infine plasmato il modello di cultura di massa come cultura di un vasto pubblico, veloce flusso di informazioni e intrattenimento economico facilmente accessibile (Encyklopedia PWN).

Riferimenti:

- Jakubowski, W. (2014). *Media i kultura popularna jako obszar studiów nad edukacją*, „Studia Edukacyjne”, nr 50, 91-107.
- <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/kultura-masowa;3928898.html> (consultato il: 12.11.2021).



4.12 Materiali didattici 12

Open space (spazio aperto)

La tecnologia open space è un modo di condurre eventi, conferenze e incontri. Il numero di partecipanti a questi incontri può oscillare tra 5 e 2000. Il metodo open space può essere messo in atto sia in gruppi di discussione più piccoli che più grandi. Il creatore del metodo è Harrison Owen, il quale ha notato che durante le conferenze da lui organizzate, indipendentemente dalla qualità delle relazioni, i momenti più attesi erano le pause caffè, durante le quali i partecipanti potevano parlare liberamente di ciò di cui erano interessati. Pertanto, Owen ha cercato di creare un ambiente per lavorare con grandi gruppi che permettesse ai partecipanti di trascorrere del tempo piacevole, producendo risultati soddisfacenti. Di conseguenza, è stato creato il metodo open space.

L'open space inizia fornendo l'argomento principale e scrivendo sulla scheda delle fasce orarie con i simboli che rappresentano i luoghi di discussione. Ogni partecipante può proporre un argomento di conversazione in un piccolo gruppo. La persona che vuole suggerire un argomento di discussione lo scrive su un foglio di carta e aggiunge il suo nome. In seguito, legge ad alta voce ciò che ha scritto, sceglie un tempo e un luogo per la discussione e dispone il foglio di carta sull'ordine del giorno. Da questo momento il programma è pronto e le conferenze possono iniziare quando tutti gli argomenti presentati sono pubblicati sul tabellone. L'ordine del giorno rimane a disposizione dei partecipanti durante tutta la riunione. In questo modo i partecipanti possono esaminarlo in qualsiasi momento, vedere quali questioni sono in discussione e partecipare alla discussione nel gruppo selezionato. In ogni gruppo vengono preparati relazioni sulla conversazione in corso. Raccogliere le relazioni e inviarle ai partecipanti dopo l'incontro consente loro di analizzare le conoscenze e le idee che hanno sviluppato. Inoltre, le attività che possono essere intraprese in relazione ai temi discussi sono spesso pianificate durante le discussioni in open space (Gadamska 2018: 31-32).

Per l'efficacia dell'open space, è importante un'atmosfera amichevole che si può assicurare obbedendo alle seguenti regole (discusse dall'istruttore/coordinatore all'inizio): 1) chiunque partecipi è la persona giusta; 2) ogni volta che si inizia è il momento giusto; 3) ovunque accada, avviene nel posto giusto; 4) ciò che accade è l'unica cosa che può accadere; 5) quando è finita, è finita (vedi Van Woezik et al. 2019). Questi principi sono integrati dalla "legge dei due piedi", il che significa che chiunque può lasciare la discussione in qualsiasi momento e passare a un altro gruppo. Un partecipante può visitare più gruppi; quando si muove da un gruppo all'altro è una cosiddetta "ape" che porta idee da un gruppo all'altro. Una persona che non partecipa attivamente ad alcuna qualsiasi discussione è una cosiddetta "farfalla". Una



“farfalla” può avviare discussioni senza che ce ne sia una preventiva richiesta, ovunque nell’open space. Una “farfalla” può diventare un’“ape” e viceversa. Ogni partecipante decide per sé stesso come organizzare il proprio tempo e spazio. È importante esporsi all’imprevisto e rinunciare parzialmente al controllo. Tutti i partecipanti dell’open space hanno gli stessi diritti. Anche se le discussioni non sono moderate da esperti, ciò non significa che alla riunione non parteciperanno specialisti che potrebbero inaspettatamente rivelarsi durante la riunione (Gadamska 2018).

La formula tradizionale del metodo open space può essere facilmente applicata sulla piattaforma di apprendimento Moodle. L’ordine del giorno dovrebbe essere preparato nelle “note condivise”. L’istruttore crea gruppi virtuali (stanze) e invita i partecipanti a unirsi. I partecipanti possono lasciare un determinato gruppo e trasferirsi in un altro in qualsiasi momento (così l’istruttore sposta il partecipante nella stanza selezionata). I partecipanti possono lavorare sull’ordine del giorno e riassumere la discussione sul forum BigBlueButton.

Riferimenti:

- Van Woezik, T., Reuzel, R., Koksma, J. (2019). *Exploring Open Space: A self-directed learning approach for higher education*, “Cogent Education”, nr (6)1.
- Gadamska, M. (2018). *Wykorzystanie metod aktywizujących w pracy z grupą*, „Kwartalnik Edukacyjny”, nr 3, 24-33.



4.13 Materiali didattici 13

Open space – l'argomento e le questioni da discutere

Argomento: *Problemi legati alla socializzazione della cultura popolare*

Quali sono le conseguenze della socializzazione che avviene nella cultura popolare? Quali problemi possono sorgere? Quali sono le possibilità? Quali aree del funzionamento di bambini, adolescenti e adulti saranno più colpite?

Questioni da discutere – esempi:

- la cultura popolare è orientata sugli aspetti fisici e sessuali della vita;
- bambini e adolescenti costruiscono la propria identità sulla base della cultura popolare, considerandola un fattore che arricchisce la propria vita;
- la cultura popolare rafforza l'impressione del ritmo veloce della vita e dell'immediatezza degli eventi;
- la realtà virtuale è più attraente del mondo reale;
- la cultura popolare promuove la varietà e la personalizzazione (vedi Melosik 2015);
- la cultura popolare è uno specchio che riflette la realtà;
- la cultura popolare indebolisce l'importanza delle autorità tradizionali.

Fonti:

- Melosik Z. (2015). *Kultura popularna, pedagogika i młodzież*, [w:] Pyżalski J. (red.) *Wychowawcze i społeczno-kulturowe kompetencje współczesnych nauczycieli. Wybrane konteksty*, Wyd. theQ studio: Łódź, (<http://hdl.handle.net/10593/14308>).



4.14 Materiali didattici 14

“Lavatrice, valigetta, cestino?” – descrizione del metodo

È un metodo riassuntivo. La scheda contiene disegni di una lavatrice, una valigetta e un cestino. La lavatrice risponde alla domanda: Cosa deve essere migliorato? Valigetta: Cosa porto con me? Cestino: Cosa non mi è utile? Ogni partecipante scrive ciò che ha imparato lavorando sul progetto, ciò che, a suo parere, dovrebbe essere migliorato e ciò che non sarà utile per loro in futuro. I partecipanti scrivono frasi brevi, frasi o parole chiave intorno ai disegni.

Fonte: <https://cdw.edu.pl/6-sposobow-jak-podsumowac-zajecia-grupowe-do-pobrania/> (consultato il: 11.11.2021).



4.15 Materiali didattici 15

“Lavatrice, valigetta, cestino?” – scheda d’esempio

PRALKA	TECZKA	KOSZ
		
Co należy poprawić?	Co zabieram?	Co mi się nie przyda?

Nell’immagine:

PRALKA – Lavatrice: Cosa bisogna migliorare?

TECZKA – Valigetta: Cosa sto portando con me?

KOSZ – Cestino: Cosa non mi è utile?

Preparato con l’utilizzo di: https://www.canva.com/pl_pl/ (consultato il: 09.11.2021)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

4.16 Materiali didattici 16

Cultura Pop: Pop e Filosofia

Link per il video: <https://www.youtube.com/watch?v=9ypg71Aixwc> (consultato il: 11.11.2021)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

4.17 Materiali didattici 17

Dibattito Oxford-style – descrizione del metodo

Il dibattito Oxford-style è un tipo di dibattito con uno svolgimento attentamente pianificato, in cui si discute una tesi. Il dibattito Oxford-style rende possibile presentare il problema e analizzarlo da diverse prospettive. Grazie alla sua specifica formula, obbliga i partecipanti a preparare affermazioni e discussioni elaborate (vedi Gadamska 2018).

Regole del dibattito:

- due dei cinque gruppi prendono parte al dibattito: i sostenitori della tesi (squadra a favore) e gli oppositori della tesi (squadra contro). Ogni squadra sceglie un capitano (il primo a parlare) e decide l'ordine degli altri relatori;
- il pubblico presente al dibattito ha la facoltà di scegliere la squadra vincitrice;
- il moderatore conduce il dibattito ma non partecipa alla discussione, designa i parlanti e li ferma se superano il tempo che hanno a disposizione per il proprio discorso; si prende anche cura che il dibattito si svolga in maniera appropriata e civile;
- il moderatore è aiutato dal cronometro che informa gli oratori del tempo a disposizione per i propri discorsi;
- il relatore si posiziona al leggio dalla parte corretta. La durata del discorso del primo relatore è di 1.5 minuti, quello successivo di un minuto. I rappresentanti delle parti in causa tengono i discorsi alternandosi;
- quando tutti i partecipanti hanno parlato, il moderatore indice un dibattito dal pubblico in cui tutti hanno diritto di parlare, sia il pubblico che i principali relatori, che alternativamente rappresentano la squadra a favore e quella contro (stando dalla giusta parte del leggio);
- il dibattito pubblico continua finché non vi sono più commenti, tuttavia il moderatore può limitare il numero di commenti, facendo finire la discussione. Durante questa parte del dibattito, i relatori hanno soltanto 1 minuto per parlare;
- il moderatore ordina il voto;
- tutti nel pubblico partecipano alla votazione. Ognuno vota per la squadra a favore o quella contro. Si vota anche per il miglior relatore.
- il moderatore conta i voti e annuncia il vincitore.

Il pubblico (la giuria)



- Il pubblico deve ascoltare tutti i discorsi pro e contro e deve stabilire oggettivamente quale parte abbia presentata un'argomentazione più precisa. La scelta del miglior team è fatta analizzando e mettendo a confronto le argomentazioni presentate nel dibattito, valutando come ogni relatore abbia adempiuto al proprio ruolo, così come il contenuto e la forma del discorso. Si fa anche attenzione se la squadra abbia risposto alle argomentazioni degli avversari.

Criteria di valutazione dei relatori:

- il capitano della squadra a favore - determina le tesi e la linea argomentativa, assegna gli incarichi agli altri membri della squadra e presenta i suoi ragionamenti;
- il capitano della squadra contro - ridefinisce le tesi e la linea argomentativa, commenta i ragionamenti del leader della squadra a favore, e presenta i suoi ragionamenti;
- 2°, 3° e 4° parlante della squadra a favore - controargomentano, i loro argomenti supportano la linea argomentativa della propria squadra;
- 2°, 3° e 4° parlante della squadra contro - controargomentano, i loro argomenti supportano la linea argomentativa della propria squadra;
- 5° parlante della squadra a favore - riassume la linea argomentativa della propria squadra, la giustapposizione della linea argomentativa della propria squadra e quella presentata dagli avversari, confutando gli ultimi argomenti degli avversari e concludendo il dibattito;
- 5° parlante della squadra contro - riassume la linea argomentativa della propria squadra, la giustapposizione della linea argomentativa della propria squadra e quella presentata dagli avversari, confutando gli ultimi argomenti degli avversari e concludendo il dibattito (fonte: Centralny Bank Pomysłów ZHP).

Il dibattito Oxford-style può essere facilmente applicabile in spazi virtuali. Il docente (che svolge il ruolo di moderatore e segretario) assegna l'argomento e divide il gruppo in 3 squadre: sostenitori e oppositori della tesi e il pubblico. Dopo la divisione, le squadre (a favore e contro) hanno a disposizione 10 minuti di incontro in camere virtuali. Poi, il dibattito avviene in base alle regole. Il relatore dà spazio ai relatori. Il voto per il risultato del dibattito può essere fatto usando l'opzione "Sondaggi" nella piattaforma Moodle.

Riferimenti:

- Gadamska, M. (2018). *Wykorzystanie metod aktywizujących w pracy z grupą*, „Kwartalnik Edukacyjny”, nr 3, 24-33.
- <https://cbp.zhp.pl/wp-content/uploads/2014/01/Za%C5%82.3.-Zasady-i-przebieg-debaty.pdf> (consultato il: 12.11.2021).



4.18 Materiali didattici 18

Gli argomenti del dibattito Oxford-style ed esempi di problemi da discutere

Argomento: La cultura popolare è necessaria nell'insegnamento.

Esempi di problemi da discutere:

- ignorare la cultura popolare significa ignorare i giovani, che a loro volta saranno portati ad ignorare l'educazione. Infatti, la cultura popolare (insieme ai mass media) potrebbe essere un elemento importante per l'educazione (Melosik 2012: 18);
- la cultura popolare è una componente universale del capitale culturale dei giovani di tutto il mondo;
- la realtà della cultura popolare è il primo e più importante spazio per i giovani;
- grazie alla cultura popolare si è costruita una comprensione tra generazioni distanti fra loro - tra insegnanti e studenti;
- con l'aiuto di testi di cultura popolare è possibile creare un atteggiamento di riflessione nei confronti dei media e l'abilità di vedere i messaggi mediatici in modo critico;
- l'arte popolare può essere preziosa sia esteticamente che artisticamente;
- la cultura popolare è fonte di conoscenza ed è lo specchio della società;
- la cultura popolare permette alle persone di liberarsi da modi unilaterali di percepire ed interpretare il mondo, imposti nel processo di socializzazione e, soprattutto, nell'educazione istituzionale;
- la cultura popolare permette di conoscere culture distanti e apre a diversi sistemi di significato;
- la cultura popolare è l'habitat naturale dei "Nativi Digitali";
- unendo messaggi di cultura popolare con elementi tradizionali del programma scolastico, gli insegnanti forniscono agli studenti una preziosa e varia immagine del mondo che è molto vicina alla realtà in cui essi vivono quotidianamente;



- gli alunni sono propensi al contenuto didattico che si lega alle loro esperienze personali e ai loro interessi (Wierzba 2015).

Riferimenti:

- Melosik, Z. (2012). *Mass media, tożsamość i rekonstrukcje kultury współczesnej*, [w:] Skrzydlewski W., Dylak S. (red.) *Media – Edukacja – Kultura*, Wyd. WUR: Poznań-Rzeszów.
- Wierzba, P. (2015). *Edukacja w czasach popkultury. Pedagogika kultury popularnej we współczesnej praktyce edukacyjnej*, „Teraźniejszość – Człowiek – Edukacja”, nr 2, 23-36.



4.19 Materiali didattici 19

Frasi aperte

Completa le frasi:

- Oggi ho imparato che...
- Per me, la cosa più difficile è stata...
- Mi è piaciuto di più...
- Non mi è piaciuto...
- Non mi aspettavo di...

Fonte: <https://cdw.edu.pl/6-sposobow-jak-podsumowac-zajecia-grupowe-do-pobrania/> (consultato il: 12.11.2021).

Grafica del frontespizio: <https://pl.smiletemplates.com/word-templates/using-ipad/05073/>



This work is licensed under a

Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.